

Ciberespacio: la nueva posibilidad ciudadana

Arodí M. Díaz Rocha y Marco Carlos Avalos Rosado

Cuando un joven escucha por primera vez la palabra ciudadano, relaciona el concepto con su término legal que se alcanza con la mayoría de edad. A partir de los 18 años, puede salirse de su casa, votar y acceder a privilegios otorgados solamente a quien es un ciudadano. Difícilmente tomará conciencia de las obligaciones que implica asumirse como parte de la ciudadanía del país.

La concepción primaria de ciudadano, surge a partir de la mediatización del concepto al que está expuesta la persona a lo largo de su educación básica, que tradicionalmente se limita a definir al ciudadano a través de los estatutos constitucionales.

No obstante, los conceptos – cualquier concepto- están en un proceso permanente de transformación. Si bien la Constitución Política Mexicana señala en su artículo 34 que: “son ciudadanos de la República los varones y las mujeres que, teniendo la calidad de mexicanos, reúnan además, los siguientes requisitos: I. Haber cumplido 18 años y II. Tener un modo honesto de vida”; y que esta definición es la que se transmite en aulas, programas de radio, anuncios de televisión y reglamentos que norman las conductas que puede ejercer aquel al que se le llama ciudadano, el concepto refiere prácticas más amplias que las enunciadas formalmente en los distintos estatutos legales de México.

En el presente documento, se exponen algunas ideas que permiten identificar nuevas conceptualizaciones acerca del ejercicio de la ciudadanía, vinculándolas al espacio de socialización que se produce en el ciberespacio.

¿Ciudadano o súbdito? La transformación del papel del sujeto en la sociedad

También en una República se puede ser verdadero súbdito. Para serlo, no hace falta precisamente venerar ni remedar a un soberano. Basta con reverenciar y dejar que obre por uno otro Poder, cualquiera que sea, acaso el del dinero. (...)

Heinrich Mann

Es posible nombrar ciudadanos a todos los mexicanos que cumplen con lo estipulado en el art. 34 de nuestra Carta Magna, lo cual sería correcto si solo intentamos hacer referencia a su condición jurídica dentro del estado mexicano no así si pretendemos apelar a su significado conforme a la tradición griega que asume al *Zoon politikón* según la cual se es ciudadano al ser partícipe de la sociedad.

Bajo este enfoque, definir la condición de ciudadano se torna un asunto complejo, no basta con intentar una conceptualización desde lo político-jurídico del término, más bien implica identificar las características que distinguen a un ciudadano de un individuo que no lo es.

Para cumplir con las exigencias de una definición más válida, intentaremos hacerlo a través del antónimo del término, y para ello recurriremos al concepto de súbdito, el cual según la Real Academia de la Lengua Española hace referencia a estar “sujeto a la autoridad de un superior con obligación de obedecerle”.

Este concepto se desprende del modelo de ser del sujeto en la sociedad absolutista, específicamente al que hace referencia Thomas Hobbes en su obra *Leviatán*, quien señala la condición de súbdito como la única posible para los hombres que son, según los describe, unos autómatas engeñados en todo momento por sus deseos:

Por la semejanza de los pensamientos y pasiones de un hombre con los pensamientos y pasiones de otro, quien quiera mirar dentro de sí mismo y considere lo que hace cuando piensa, opina, razona, espera, teme, etc. y por qué motivos lo hace, leerá y sabrá gracias a ello cuáles son los pensamientos y pasiones de todos los demás hombres en las mismas ocasiones. (Hobbes, 1968)

Si consideramos al hombre como lo hace Hobbes, encontraremos que ser sujeto a la autoridad de un superior es la única vía para sobrevivir en sociedad, la humanidad está compuesta por iguales en términos fisiológicos lo que compromete la seguridad de todos los individuos ya que cada uno estará movido por sus “pensamientos y pasiones” lo que ocasionara inevitablemente una sociedad sumida en la barbarie.

Es por ello que el súbdito debe ceder completamente su poder al *Leviatán*, renunciando a la libertad individual hasta el punto de quedar su individualidad resumida dentro del Estado, a tal punto que el súbdito no solo está obligado a obedecer sino a aceptar como propias todas las normas que el monarca o poder superior exija.

Habiendo caracterizado al súbdito, se observan las diferencias que éste presenta frente al ciudadano, como señala Giovanni Sartori:

El súbdito es un dominado, el que está apartado por el poder, el que no tiene ningún poder (de cara a su Señor o su Soberano). El ciudadano, en cambio, es titular de derechos en una ciudad libre que le permite ejercerlos. Mientras el súbdito no cuenta – ni siquiera tiene voz – el ciudadano cuenta: tiene voz, vota y participa, o por lo menos tiene el derecho de participar en la gestión de la *res publica*. (Sartori, 1997)

Conforme a lo anterior, la conceptualización del ciudadano debe procurar no ceñirse a la terminología legalista, e incluir “las características que salvaguarden al individuo y posibiliten el ejercicio de la democracia en la versión republicana de origen ateniense”. (Gimeno Sacristán, 2002)

Así, ser ciudadano implica asumir valoresⁱ que deriven en prácticas como participar en elecciones, pagar impuestos, ser solidario con los demás, etcétera. Hacer válidos estos valores mediante prácticas como las señaladas anteriormente, conlleva compromisos (asumir que no

hay otros, sino que todos somos uno) y también limitantes (aquellas que el soberano establezca a través del monopolio del poder).

El ciberespacio y las posibilidades de participación

El ciberespacio se refiere a una realidad virtual que se produce al utilizar computadoras y conectarse a través de redes con otras personas ubicadas en un lugar distinto. No es un lugar físico pero las consecuencias de participar dentro del ciberespacio pueden tener consecuencias físicas, intelectuales, conductuales y emocionales. Albert Benschop explica:

El ciberespacio es una ilusión... Se trata de un no-lugar que sólo existe dentro de nuestra cabeza. El ciberespacio es algo que de ninguna manera puede ser demarcado en términos geográficos... Una cosa parece segura: más y más gente define el ciberespacio y la experiencia como real. Y sociólogos deben saber que "si las personas definen las situaciones como reales, son reales en sus consecuencias" [W. I. Thomas]. (Benschop)

El término ciberespacio fue empleado por la primera vez por el escritor William Gibson en 1984 en la novela "Neuromancer" y no debe confundirse con el término Internet. Internet es una tecnología que posibilita acceder al ciberespacio. El ciberespacio es una consecuencia del Internet.

Este espacio permite el flujo de datos e información, pero también es una vía para llevar a cabo procesos de comunicación y el establecimiento de comunidades virtuales. Esto impacta al ser humano en distintas dimensiones: en su mente (mayores percepciones de la realidad), en sus sentidos (mediante el flujo sonidos, imágenes, palabras e inclusive texturas y olores) y desde luego, también influye en sus prácticas políticas (activismo, participación, diálogos, protestas).

Josep Antoni Clua Serena cita a Pierre Lévy que se plantea en el ensayo *Cyberculture* si la Cibercultura va a romper los valores que conforman la modernidad europea: "en contraste con la idea postmoderna del declive de las ideas de las luces, tengo la pretensión de que la cibercultura puede ser considerada un heredero legítimo (aunque lejano) del proyecto progresista de los filósofos del siglo XVIII". (Serena, 2004)

Lo que ocurre en el ciberespacio (chats, intercambio de información, construcción de conocimiento, socialización, etc.) puede tener tal trascendencia en el mundo físico que gobiernos y estados han incluido el ciberespacio en sus agendas de seguridad nacional, seguridad pública, educación y cultura. En estados Unidos existe incluso una estrategia para la protección del ciberespacio creada durante la administración de George Bush, en la cual el ex presidente de Estados Unidos afirma lo siguiente sobre el ciberespacio:

Las infraestructuras críticas de nuestra nación están integradas por instituciones públicas y privadas en los sectores de agricultura, alimentos, agua, público, de salud, servicios de emergencia, gobierno, defensa, información y las telecomunicaciones,

energía, transporte, banca y finanzas, productos químicos y materiales peligrosos, y postales y de envío. El ciberespacio es su centro nervioso y por lo tanto es parte del sistema que controla nuestro país... el funcionamiento saludable del ciberespacio es esencial para nuestra economía y nuestras instituciones nacionales de seguridad... Esta Estrategia Nacional para Asegurar el ciberespacio es parte de nuestro esfuerzo global para proteger a la Nación. (Bush, 2003)

El ciberespacio como entidad sin espacio físico o geográfico determinado ha estado sujeta a luchas políticas, porque los estados han visto la necesidad de ejercer un control sobre él. Por ello, el 8 de febrero de 1996, en Davos, Suiza, John Perry Barlow escribió la Declaración de independencia del ciberespacio en la que exhortaba a los gobiernos a no ejercer soberanía sobre el ciberespacio, definido por el mismo como "el nuevo hogar de la Mente".

Los valores en el ciberespacio y el ciudadano

La participación en comunidades virtuales, foros, etc. a través del ciberespacio, implica una serie de valores que han construido – de manera consciente o inconsciente - los cibernautas (personas que participan en el ciberespacio).

Compartir ciertos valores y respetarlos, suelen ser condicionantes para la participación, por ejemplo, en redes. “Una red puede ser definida simplemente como conexiones entre entidades. Las redes de computadores, las mallas de energía eléctrica y las redes sociales funcionan sobre el sencillo principio que las personas, grupos, sistemas, nodos y entidades pueden ser conectados para crear un todo integrado. Las alteraciones dentro de la red tienen un efecto de onda en el todo” (Siemens, 2007).

En la actualidad, existen diversas redes en el ciberespacio debido a Internet, y algunas de éstas enlazan personas que comparten y construyen conocimientos. En el ciberespacio, pertenecer a una red es necesario para enlazarse a fuentes de conocimiento y experiencias diversas. De acuerdo con Albert-László Barabási “los enlaces representan supervivencia en un mundo interconectado” (Barabási, 2002).

En otras palabras, el ciberespacio que se produce con el Internet ha impactado la participación política porque existen redes donde se discute, donde se participa, y sobre todo donde se puede transformar la realidad debido a esa interacción. Ésta transformación puede ser discutida y vuelta a transformar por la actividad de las conexiones que existan en una red.

Acerca de las conexiones, Siemens (Siemens, 2004) señala que el *conectivismo* es la idea de que las decisiones se basan en fundamentos que cambian rápidamente. Por tanto, podemos cambiar el conocimiento previamente generado mediante la creación de un espacio de aprendizaje continuo, a través del intercambio de información.

De acuerdo a Manuel Castells (Castells, 2001), los participantes del ciberespacio han construido una serie de valores que son compartidos:

- El mérito: que implica conocimiento compartido, mérito por contribución

- Hackeo (el ser hacker): Cooperación, pasión, libertad de creación, distribución y reapropiación
- Pertenencia (a una o varias comunidades virtuales) mediante la libertad de expresión, comunicación horizontal, acción colectiva
- Emprender: A través de la difusión masiva por Internet, la transformación de ideas en dinero

Y es mediante algunos de los valores mencionados por Castells que el ciudadano puede participar, pues comparte los valores que se ha abrogado. Por ejemplo, la libertad de expresión, la acción colectiva, la difusión masiva por Internet.

La participación ciudadana ya ha transformado la realidad física en México: el caso de Internet Necesario, cuando una serie de ciudadanos se organizaron mediante sitios web y mensajes de correo electrónica y twitter para solicitar un diálogo con senadores y evitar que se estableciera un impuesto al uso de Internet. La acción tuvo éxito y el impuesto se canceló, al menos de momento.

Este fue un caso difundido por los medios tradicionales (TV, radio, etcétera) pero ¿cuántas otras formas de participación ciudadana se estarán generando al margen del interés mediático?. De acuerdo con Octavio Islas:

En nuestros días, la convergencia digital contribuye a extender nuestra condición ciudadana al complejo e incierto escenario del ciberespacio. Si las ciudades postindustriales admiten ser consideradas como comunidades mediadoras territoriales de la interacción social, las ciberciudades podrían ser definidas como instancias mediadoras de una nueva interacción simbólica, no territorial. (Islas, 2004)

Y en este nuevo ámbito, el ciudadano mexicano está en un proceso de transformación. Su papel de sujeto dentro de la sociedad a través del ciberespacio le permite dejar atrás al súbdito, le otorga nuevos entornos para participar, nuevas formas de acción y nuevos valores que le permitirán definirse. ¿Estará el Estado Mexicano preparado para ello?

Referencias

Andrade, H. (2005). *La comunicación en las organizaciones*. México: Trillas.

Barabási, A.-L. (2002). *Linked: The New Science of Networks*. Cambridge, MA,: Perseus Publishing.

Benschop, A. (s.f.). *Sociosite*. Recuperado el 12 de marzo de 2010, de http://www.sociosite.org/index_en.php

Bush, G. (febrero de 2003). *The White House*. Recuperado el 12 de marzo de 2010, de <http://georgewbush-whitehouse.archives.gov/pcipb/>

Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. Madrid: Areté.

Hobbes, T. (1968). *Leviatán*, London: Pelican

Islas, O. (Diciembre de 2004). *Razón y Palabra*. Recuperado el 17 de Agosto de 2010, de La Ciberurbe. El Espacio Ausente: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n42/oislas.html>

Sartori, G. (1997). *Hommo Videns, la sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus.

Serena, J. A. (14 de noviembre de 2004). *ediciones@simbióticas*. Recuperado el 12 de marzo de 2010, de <http://www.edicionessimbioticas.info/Cibercultura-y-cultura-clasica>

Siemens, G. (7 de febrero de 2007). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. (D. E. Fonseca, Ed.) Recuperado el 10 de junio de 2010, de <http://www.scribd.com/doc/201419/Conectivismo-una-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital>

Siemens, G. (12 de diciembre de 2004). *Connectivism*. Recuperado el 11 de junio de 2010, de A Learning Theory for the Digital Age: <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>

ⁱ Los valores son ideas que comparten y aceptan explícitamente o implícitamente los integrantes de un sistema cultural, y que influyen en su comportamiento. Son las pautas deseables de conducta individual y colectiva. Proporcionan parámetros sobre cuáles conductas deben ser premiadas o sobre aquellas que deben ser castigadas. (Andrade 2005)